

Trabajo Fin de Grado

Programa de sensibilización sobre la discapacidad a
través de los Recreos Cooperativos e Inclusivos en
alumnado de Educación Infantil

Autor

Belén González Puértolas

Director

Marta Liesa Orús

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

2019

Índice

1. Introducción y Justificación	4
2. Marco teórico.....	5
2.1. El Recreo como espacio educativo	5
2.2. El aprendizaje cooperativo e inclusivo en Educación Infantil	7
2.3. El Juego Cooperativo en los Recreos	8
2.4. Recreos Inclusivos	10
2.4.1. Hacia la Inclusión Educativa en España.....	10
2.4.2. La Sensibilización como estrategia para lograr Recreos Inclusivos	12
3. Programa de Juegos Cooperativos e Inclusivos desde la Discapacidad.....	14
3.1. Introducción.....	14
3.2. Objetivos a conseguir	16
3.3. Metodología.....	17
4. Propuesta de Juegos.....	17
4.1. Contexto	17
4.2. Introducción.....	17
4.3. Temporalización	18
4.4. Evaluación Inicial	19
4.5. Juegos	19
4.6. Evaluación Final	24
5. Implementación de 5 Sesiones	25
5.1. Introducción.....	25
5.2. Temporalización	25
5.3. Juegos Implementados.....	26
5.4. Evaluación Final	33
6. Conclusiones.....	34
7. Referencias bibliográficas	37

Título del TFG. Programa de sensibilización sobre la discapacidad a través de los Recreos Cooperativos e Inclusivos en alumnado de Educación Infantil

Title. Disability sensibilization program through Cooperative and Inclusive Recesses in Early Childhood students

- Elaborado por Belén González Puértolas.
- Dirigido por Marta Liesa Orús.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio del año 2019
- Número de palabras: 10674

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo acercar a los más pequeños a la discapacidad mediante el uso de juegos cooperativos e inclusivos en los recreos, todo ello con la finalidad de acabar con los casos de aislamiento, mejorar las relaciones entre alumnos y conseguir un notable descenso de los conflictos. Para ello, se presenta un programa de juegos en los que los alumnos deberán trabajar en equipo para alcanzar la meta y mediante el cambio continuo de roles irán desarrollando actitudes de inclusión, cooperación y empatía. Además se muestra una implementación de este programa llevada a cabo en el C.E.I.P Juan XXIII de Huesca con alumnado de 2º Ciclo de Educación Infantil en la que mediante una evaluación final se pueden ver los logros obtenidos tras su aplicación.

Palabras clave

Necesidades Educativa Específicas, Recreos, Inclusión, Cooperación, Educación Infantil, Juegos

Abstract

The objective of this work is to bring children closer to disability through the use of cooperative and inclusive games at recesses, all in order to end the cases of isolation, improve relations between students and achieve a notable decrease in conflicts. Thus, a game program is presented in which students will have to work as a team to reach the goal and through the continuous change of roles they will develop attitudes of inclusion, cooperation and empathy. In addition, it is shown an implementation of this program carried out in C.E.I.P Juan XXIII of Huesca with students of the 2nd Cycle of Early

Childhood Education in which through a final evaluation we can see the achievements obtained after its application.

Keywords

Specific Educational Needs, Recesses, Inclusion, Cooperation, Early Childhood Education, Games

Dedicatorias y agradecimientos

Este trabajo está dedicado a todas las personas que de un modo u otro han colaborado para que este TFG pudiera llevarse a cabo. En primer lugar quiero agradecer al Colegio Juan XXIII de Huesca por dejarme llevar a cabo este proyecto en su centro. A los niños y niñas que participaron en él, poniendo tanto empeño, cariño y sobretodo ganas a la hora de realizarlo. En segundo lugar quiero agradecer a mi tutora, Marta Liesa Orús, su cariño, dedicación y paciencia, ya que gracias a ella este trabajo se ha podido realizar de la mejor manera posible.

Por último quiero dar las gracias también a mi familia, que me ha animado en cada minuto para que este trabajo saliera hacia delante.

1. Introducción y Justificación

El recreo es el momento en el que los alumnos de forma inconsciente desarrollan habilidades sociales y se favorece el desarrollo de las interacciones con otros iguales de manera espontánea, es el momento en el que los alumnos se van a mostrar tal y cómo son, y sobre todo es cuando de forma espontánea se irán creando lazos de amistad que hagan que el alumnado se sienta seguro y a gusto en el entorno que le rodea.

Por otra parte, los recreos también son los espacios en los que surgen mayor número de conflictos, por lo tanto, la función de los recreos cooperativos no es otra que crear una alternativa a estos momentos, proponer juegos que favorezcan el trabajo en equipo y que enseñen que cada persona ocupa un papel fundamental en el juego.

Pero, tras ver estas iniciativas en varios centros, si son juegos que fomentan la inclusión, ¿por qué no dedicarles unos juegos específicos destinados al alumnado que presenta necesidades educativas específicas?

Actualmente nos encontramos con una realidad devastadora, el número de alumnado con necesidades educativas específicas (en adelante nee) incrementa exponencialmente en todos los centros. Y si nos centramos en edades comprendidas entre 0 y 5 años, conforme a la Encuesta de Discapacidad, Autonomía Personal y Situaciones de Dependencia (EDAD-2008), que realizó el INE en España existen 60.400 niños y niñas con nee.

Así que esta propuesta se va a basar en realizar un programa de sensibilización de la discapacidad a través de los recreos cooperativos en el alumnado de Educación Infantil. Todo ello con la intención de dar visibilidad, y sobre todo oportunidad a estos alumnos de participar en todos los juegos, además de crear en el resto del alumnado valores como la inclusión y la empatía.

2. Marco teórico

2.1. El Recreo como espacio educativo

Si hay un lugar y un tiempo de libertad en la vida del centro escolar, ése es el del recreo. Pellegrini y Smith, citados por Jarret (2002, p. 2), definen el recreo como “(...) un rato de descanso para los niños típicamente fuera del edificio”. Por su parte Gómez, citado por Pérez y Collazos (2007, p.9), manifiesta que el recreo es un “(...) lapso de tiempo en el cual los escolares realizan espontáneamente actividades recreativas por gusto y voluntad propias y que merecen una esmerada atención por parte de los maestros de la institución (...)”.

El recreo es el lugar en el que los alumnos pueden aprovechar para crear una situación social de verdadera elección de los compañeros. Si nos paramos a pensar, muchas amistades nacen y se consolidan en los patios. Las afinidades y los rechazos personales florecen en estos espacios abiertos que no están estimulados por los adultos y en donde el mayor espacio físico, facilita la libertad de movimientos.

Varias investigaciones destacan que el recreo favorece el desarrollo social del alumnado, ya que es un lugar en el que los alumnos se muestran tal y como son. Además, son conscientes de que es su rato de libertad, por ello, el juego debe ser considerado como un momento especial que favorece positivamente al alumnado ya que permite que desarrollen su propia libertad tanto individual como social.

Es importante considerar los recreos a utilizar como medios para plantear y desplegar actividades lúdicas, deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos. El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación de carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales. (Pérez, 2011, p.353)

Por su parte, Pica plantea que “el recreo es un momento esencial para la etapa de Educación Infantil, y los beneficios de este abarcan la mayoría de las áreas del desarrollo”. En relación a ello, destaca siete razones por las cuales los niños y niñas necesitan del recreo.

1. Todos se benefician de un descanso. Se dice que tanto la niñez como las personas adultas aprenden mejor y de forma más rápida cuando sus esfuerzos se distribuyen y cuando se tiene un cambio en el ritmo de trabajo. [...]
2. El recreo aumenta el tiempo dedicado a la tarea. Diversas investigaciones demostraron que los niños son más eficientes en sus trabajos cuando tienen momentos de descanso y esparcimiento.
3. Los niños y las niñas necesitan la luz exterior. La luz exterior estimula la glándula pineal, la parte del cerebro que ayuda a regular nuestro reloj biológico, es importante para el sistema inmunológico y hace a las personas sentirse mejor.
4. El juego físico no estructurado reduce el estrés. [...] Para muchos infantes, el recreo es una oportunidad para desahogarse; al aire libre los niños y niñas puede tener comportamientos fuertes, desordenados y ruidosos, los cuales, se consideran inapropiados en las aulas.
5. Los niños y las niñas necesitan aprender a ser seres sociales. Se plantea que el recreo puede ser la única vez durante el día cuando los niños tienen la oportunidad de experimentar la socialización y la comunicación real. [...]
6. La salud de la niñez está en riesgo. Muchos de los niños y niñas de la actualidad están sufriendo de sobrepeso y obesidad, pero aun los que no tienen estos problemas, necesitan actividad física para tener una salud óptima. Estar al aire libre permite practicar nuevas destrezas físicas, experimentar la alegría del movimiento y quemar calorías.

7. La actividad física alimenta el cerebro. Las investigaciones revelan que la mayor parte del cerebro se activa durante la actividad física, mucho más que cuando se trabaja sobre el escritorio. Se optimiza el rendimiento del cerebro porque el movimiento aumenta la capacidad de los vasos sanguíneos, permitiendo la entrega de oxígeno, agua y glucosa al cerebro. [...] (Pica, s. f., p.70)

En definitiva, el recreo no es un espacio destinado solamente a albergar niños en “su rato de libertad” para que desarrollen una actividad física, sino que favorece el desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social.

2.2. El aprendizaje cooperativo e inclusivo en Educación Infantil

Actualmente, uno de los métodos más utilizados en educación infantil para fomentar el aprendizaje es la cooperación. Los alumnos trabajan de forma conjunta para conseguir alcanzar objetivos, esto crea cohesión de grupo, es decir, mejores relaciones entre los alumnos. Pero, este aprendizaje no se da de forma estricta, sino mediante el juego.

Cuando se utiliza en una actividad la cooperación, los alumnos y alumnas son distribuidos en pequeños equipos de trabajo heterogéneos. Con esta iniciativa, permite que se ayuden y que entre ellos se animen para realizar los ejercicios y actividades de aprendizaje en general.

Pero, el aprendizaje cooperativo no solamente se basa en trabajar de forma grupal, sino que va más allá. Este tipo de aprendizaje presenta cinco características enunciadas por los hermanos Johnson (Johnson, Johnson, y Holubec, 1984; Johnson y Johnson, 1994) y aceptadas por la comunidad científica. Estas son: (a) interdependencia positiva, consistente en pensar como “nosotros”; (b) interacción promotora, basada en ofertar ayuda y animar a los compañeros y compañeras; (c) responsabilidad personal e individual, que se traduce en un compromiso de trabajo concreto dentro del desarrollo grupal; (d) habilidades interpersonales y de grupo, que posibilitan aprender cómo relacionarse positivamente con los demás; y (e) procesamiento grupal o autoevaluación, que desarrolla la capacidad de reflexionar sobre lo que hacen tomando decisiones en consecuencia.

El aprendizaje cooperativo, pues —entendido como una forma de estructurar las distintas actividades formativas de las distintas áreas del currículum que propicie la interacción entre los participantes y entorno del trabajo en equipo, además, por

supuesto, de basarse en la necesaria interacción entre el profesorado y los alumnos y las alumnas, y en el trabajo individual- aparece como elemento clave a la hora de atender la diversidad del alumnado. (Pujolàs, 2012, p.92)

Por lo tanto, a través del aprendizaje cooperativo, se pueden crear situaciones en las que la inclusión del alumnado deje de ser un problema, acabando pues, con las situaciones de aislamiento no solamente en los recreos, sino también en las aulas.

Se espera de cada alumno, no sólo que aprenda lo que el profesor o la profesora les enseña, sino que contribuya también a que lo aprendan sus compañeros y compañeras del equipo, es decir, se espera de ellos que, además, aprendan a trabajar en equipo. Los alumnos consiguen este doble objetivo si, y sólo si, los demás también los consiguen. (Pujolàs, 2012, p.101)

2.3. El Juego Cooperativo en los Recreos

Según Humberto Gómez (1995; citado por Pérez y Collazos, 2007, p.19) “el recreo es un lapso de tiempo en el cual los escolares realizan espontáneamente actividades recreativas por gusto y voluntad propias y que merecen una esmerada atención por parte de los maestros de la institución”.

Después de observar el comportamiento de los alumnos en el recreo, podemos comprobar que en algunos momentos se crean situaciones en las que los alumnos juegan en solitario, en pequeños grupos, e incluso a juegos que ocupan todo el recreo e impiden jugar al resto en este espacio, como es el caso del fútbol. Por ello, los juegos cooperativos son la alternativa a este tipo de situaciones.

Lamentablemente, el juego va perdiendo significatividad conforme los alumnos van creciendo. Sin embargo, autores como Garaigordobil y Fagoaga, (2006, p.36), indican que “el juego” no sólo es válido en todas las etapas, sino que es necesario porque estimula en todas sus dimensiones; social, afectivo e intelectual. Así, educar mediante el juego y desde la “cooperación” nos lleva a pensar en un “universo emocional” que proporciona herramientas para enfrentarnos al mundo y a explorar los límites que conquistan la libertad. (Mega, 2015; citado por Garaigordobil y Fagoaga, 2006, p.36).

Por lo tanto, el juego siempre va a formar parte de los niños y las niñas de forma significativa, y durante el periodo del colegio, los recreos suelen ser los espacios dedicados a albergarlo. Así que, crear una unión de “recreo” y “juego

cooperativo”, es decir, los “recreos cooperativos”, solamente puede ofrecer beneficios para el alumnado en particular, y el centro en general.

Según Garaigordobil (2007, p. 13): “ [...] en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder”. (Mega, 2015; citado por Garaigordobil, 2007, p.19).

Las diferentes prácticas en el campo del aprendizaje cooperativo afirman que éste logra mejoras en la socialización de los y las estudiantes. En definitiva, algunos de los beneficios anteriormente nombrados son: (a) mejora de la autonomía, la socialización y la solidaridad de los y las estudiantes (Fernández-Río, 2003; Ovejero Bernal, 1990; Pujolàs Maset, 2008; Velázquez Callado, 2004); (b) mayor eficacia a la hora de conseguir aprendizajes propios de metodologías tradicionales (Barrett, 2006; Cohén, 1994; Dyson, 2001; 2002) y ; (c) establecimiento de conexiones entre aprendizajes teóricos y prácticos (Casey, Dyson, y Campbell, 2009).

El aprendizaje cooperativo implica aprender de manera recíproca; el alumno enseña a la vez que aprende “con sus compañeros y de sus compañeros” en pro de una ventaja cultural (Pujolàs, 2010, p.90).

En definitiva, mediante los juegos cooperativos en los recreos, podemos conseguir que los alumnos trabajen conjuntamente, aceptando las diferencias y considerando la diversidad como un valor que les llevará hacia una igualdad generalizada. Además, crear en los alumnos el sentimiento de solidaridad, podría acabar con muchos enfrentamientos que generalmente tienen lugar en los patios de recreo y que si no se adoptan medidas que los frenen, lo acaban arrastrando hacia edades superiores.

Es decir, la acción solidaria reconduce al logro de la reciprocidad del esfuerzo, que surge de la responsabilidad que sentimos por ayudar a quién lo necesite. En definitiva, es enseñarles a convivir: a dar y a recibir, a decir y a escuchar, a enseñar y a aprender, a respetar y hacerse respetar (Kagan, 2001; citado por Pujolàs, 2013, p.18).

2.4. Recreos Inclusivos

Como podemos observar, si se promueve la necesidad de que todas las escuelas sean inclusivas, deben de serlo en todos los aspectos. No vale solamente con promover la inclusión dentro del aula, ya que si solo se trabaja en este contexto y en el recreo pasa a segundo plano, se consigue el efecto contrario al que se quiere lograr.

Además, basándonos en el derecho de equidad e igualdad de oportunidades:

La igualdad de oportunidades es un principio basado en la idea de que una sociedad justa sólo puede lograrse si cualquier persona tiene las mismas posibilidades de acceder a unos mínimos niveles de bienestar social y sus derechos no son inferiores a los de otros grupos. Para ello, se establecen mecanismos que prohíben la discriminación. (Igualdad de Oportunidades, 2015, p.1)

Por ello, todos los alumnos tienen el derecho de estar y sentirse incluidos en los recreos, pero cuando estas situaciones no se dan de forma espontánea, en vez de conseguir que los recreos sean espacios que den paso a la inclusión, lo que se consigue es que se genere segregación.

Por lo tanto, para afrontar estas situaciones vamos a adentrarnos en el concepto de inclusión y en la sensibilización, todo ello con la intención de conseguir una verdadera inclusión en los recreos.

2.4.1. Hacia la Inclusión Educativa en España

Para abordar el tema de la discapacidad, hay que comenzar por el principio, es decir, por el concepto de inclusión educativa en España.

Según destaca la Universidad de Valencia (2014, p.1), la legislación española en relación a la educación inclusiva ha experimentado un progresivo enriquecimiento a partir de la promulgación, en 1985, del Real Decreto de la Ordenación de la Educación Especial, momento en que se empieza a plantear la integración de niños con discapacidades en centros ordinarios. Partiendo de esta normativa, en nuestro país se han logrado importantes logros como la escolarización de todas las personas en un único sistema, el incremento de equipos psicopedagógicos y la ampliación de centros y recursos para atender debidamente a los alumnos con necesidades educativas especiales (NEE).

Por lo tanto, se puede observar que la educación inclusiva en España no comienza a tener cabida hasta 1985 con la promulgación del Real Decreto de Ordenación de la Educación Especial, puesto que según cita la Universidad de Valencia (2014, p.1), “las leyes anteriores se limitaban a reconocer el derecho a la educación de todos los ciudadanos, aunque concibiendo la Educación Especial como un proceso paralelo al sistema educativo ordinario”.

La Ley de 1985 plantea explícitamente los beneficios y la necesidad de escolarizar en centros ordinarios a todas aquellas personas «con deficiencias psíquicas y sensoriales» a través de apoyos individuales específicos. Sólo cuando las características del alumno no hacen posible su inserción en el sistema educativo convencional, se debe recurrir a centros de educación especial.

Esta ley no sufre ninguna modificación, ni es derogada por otras hasta que en 1990 surge la Ley Orgánica 1/1990 de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) que apuesta por los principios de normalización e integración, introduciendo por primera vez el concepto de NEE para referirse a aquellos chicos y chicas que, llevando a cabo su escolarización en aulas ordinarias, precisan de apoyos especiales e incluso algún tipo de adaptación curricular para superar deficiencias o problemas de desarrollo o aprendizaje”. (Universidad Internacional de Valencia, 2014, p.1)

Posteriormente, se han ido incluyendo más leyes como Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006) que “ahonda en el compromiso social de los centros de realizar una escolarización sin exclusiones, respondiendo a los principios de calidad y equidad. Además, se intenta dotar a los centros escolares de la autonomía suficiente para favorecer la inclusión de todos los alumnos.” (Universidad Internacional de Valencia, 2014, p.1)

La ley más actual respecto al tema que posee la educación es la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013) que tiene entre sus objetivos promover el máximo desarrollo personal y profesional de las personas. Aunque respecto a esta ley, varios sectores relacionados con la educación consideran que no supone ningún avance significativo en material de inclusión escolar. (Universidad Internacional de Valencia, 2014, p.1)

Basándonos en esta legislación, la educación inclusiva en España ha avanzado considerablemente respecto a estas últimas dos décadas, por ello, La Universidad Internacional de Valencia (2014) señala que “tras realizar una valoración de los logros

alcanzados por el sistema educativo español en materia de educación inclusiva podemos indicar los siguientes beneficios”:

- Escolarización de todos los alumnos en un único sistema.
- Aumento de los recursos tanto personales como de materiales y de infraestructuras para atender las NEE de los alumnos.
- Utilización de los Centros de Educación Especial sólo en los casos en que no es posible ni aconsejable una educación ordinaria.
- Elaboración de planes de atención a la diversidad.
- Notable mejora de la formación del profesorado en temas de inclusión.
- Creación progresiva de las denominadas aulas abiertas de Educación Especial en centros ordinarios para atender a los alumnos con necesidades educativas severas.

2.4.2. La Sensibilización como estrategia para lograr Recreos Inclusivos

Actualmente contamos con varios modelos educativos más inclusivos que antes y gracias a ellos se han conseguido varios avances, aunque aún queda un camino muy largo por recorrer.

En definitiva, todavía hay que hacer diversos programas de sensibilización para entender que cualquier niño puede tener una necesidad educativa específica, que algunas son temporales y otras serán permanentes, para siempre.

Para comenzar hablando de la discapacidad, hay que partir del concepto como tal, “la discapacidad como un término genérico que abarca deficiencias, limitaciones de la actividad y restricciones a la participación. Se entiende por discapacidad la interacción entre las personas que padecen alguna enfermedad (por ejemplo, parálisis cerebral, síndrome de Down y depresión) y factores personales y ambientales (por ejemplo, actitudes negativas, transporte y edificios públicos inaccesibles y un apoyo social limitado)”. (La Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF), (2016, p.1)

Aunque cueste admitirlo, al hablar de discapacidad nos tenemos que fijar en los datos relacionados con discapacidad infantil. Actualmente, cada vez nos encontramos con más casos de discapacidad infantil. Por suerte, desde la mayoría de los centros educativos han visto la necesidad de crear programas basados en la inclusión, acabando con las “aulas específicas”, y sobretodo adaptando los centros a cualquier tipo de discapacidad.

En virtud de la Convención sobre los Derechos del Niño y la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, los gobiernos de todo el mundo han asumido la responsabilidad de garantizar que todos los niños y niñas, independientemente de su capacidad o discapacidad, disfruten de sus derechos sin discriminación de ninguna clase. En febrero de 2013 habían ratificado la Convención sobre los Derechos del Niño 193 países y, adicionalmente, 127 países y la Unión Europea habían ratificado la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. (UNICEF, 2013, p.2)

La discapacidad como hemos dicho es una realidad, aunque para conseguir que los alumnos lo vean como algo que no está alejado de ellos, o algo que deben “excluir” de sus vidas, podemos seguir una serie de pautas que ayudarán a conseguir ese “acercamiento” tan necesario.

El primer paso es empezar pronto, es decir, hay que empezar desde las casas. Unicef (2013, p.4) destaca que “si los niños y niñas con discapacidad no reciben el amor, el estímulo sensorial, la atención sanitaria y la inclusión social a la que tienen derecho, pueden perderse hitos importantes en el desarrollo, lo que limitará injustamente sus posibilidades”. Pero, no solamente tienen que empezar este cambio las familias que tienen en casa niños con Necesidades Educativas Específicas (NEE), sino que lo deberían hacer todas para normalizar estas situaciones.

El segundo paso es trabajar con los maestros, “los profesores son un –o quizás el– elemento clave en el entorno de aprendizaje de los niños y niñas, de modo que es importante que comprendan bien qué es la educación incluyente y que se comprometan en serio a enseñar a todos los niños y niñas”. (Unicef, 2013, p. 4)

Por ello, se debería dotar a todos los maestros de las herramientas necesarias para cambiar estas situaciones y crear entornos de inclusión.

El tercer paso es trabajar la discapacidad en los colegios. “Educar a estudiantes con nee es una materia compleja, que probablemente pueda ser significativamente mejorada si se basa en buena información acerca de la naturaleza de las necesidades de aprendizaje de estos niños y respecto a cómo satisfacerlas en mejor forma”. (Hegarty, 1994, p. 27) Por lo tanto, si se dota a estas instituciones del material e información necesaria sobre la discapacidad, conseguirán cambiar el modo de ver la discapacidad los

alumnos desde pequeños, viéndola como una realidad que debe estar normalizada, ya que todos los niños y niñas tienen los mismos derechos a tener una educación de calidad.

Para finalizar, hay que destacar que en Educación Infantil, se trata con alumnado que no posee la misma madurez que el alumnado perteneciente a Secundaria, por ello, la mejor herramienta para conseguir adaptar en Educación Infantil la discapacidad es mediante el juego, los cuentos, materiales visuales, etc. es decir, todo material que llame su atención y que tenga una repercusión en su modo de ver la vida.

Pero, hay que destacar que la mayoría de los materiales creados para trabajar la inclusión y/o cooperación están pensados para ser usados en el aula. Por ello, queda visible la necesidad de crear estos recreos específicamente pensados para albergar los juegos inclusivos y cooperativos en la escuela. Y más específicamente en Educación Infantil, ya que siempre que se crea cualquier innovación, se hace pensando en el alumnado de Educación Primaria, ya que el grado de madurez es más elevado. Pero, si realmente se quiere conseguir un progreso o avance, se debe hacer desde Educación Infantil, el momento en el que la identidad aparece, el momento en el que los niños empiezan ese largo camino de saber quiénes son y sobretodo quienes quieren llegar a ser.

3. Programa de Juegos Cooperativos e Inclusivos desde la Discapacidad

3.1. Introducción

Para llevar a cabo este programa de juegos, hay que partir de la definición de discapacidad.

Una discapacidad es toda restricción o ausencia de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para un ser humano dentro de un contexto social que representa una desventaja sustancial para el individuo. Las discapacidades pueden limitar nuestras capacidades para hacer cosas, aprenderlas, pero nunca anulan ni nos disminuyen como personas. Las personas con discapacidad tienen los mismos derechos que el resto de las personas: ser felices, ser tratadas con respeto, querer y ser queridas, ¡ser como son! (CADIS, (2012, p.4)

Partiendo de esta definición, hay diferentes tipos de discapacidad y grados de dependencia, a continuación vamos a describir algunos de los que vamos a trabajar:

– Discapacidad Intelectual.

Es un término que se usa cuando una persona tiene ciertas limitaciones en su funcionamiento mental y en destrezas tales como aquéllas de la comunicación, cuidado personal, y destrezas sociales. Estas limitaciones causan que el niño aprenda y se desarrolle más lentamente que un niño típico. Los niños con discapacidad intelectual pueden tomar más tiempo para aprender a hablar, caminar, y aprender las destrezas para su cuidado personal tales como vestirse o comer. (Nichcy, 2010, p. 1)

– Discapacidad Física.

Para entender que es la discapacidad motora, debemos saber que una persona con una discapacidad motora es aquella que sufre de una manera duradera y frecuentemente crónica de una afección más o menos grave del aparato locomotor que supone una limitación de sus actividades en relación con el promedio de la población. Se debe conocer también que ésta cubre todos los trastornos que pueden causar deterioro parcial o total de las habilidades motoras, incluyendo la parte superior y/o inferior del cuerpo (dificultades para caminar, dificultad en el mantenimiento o el cambio de posición, y en la manipulación o la realización de determinadas acciones). (ATREMO, 2007, p.1)

– Discapacidad Sensorial.

Dentro de la categoría de la discapacidad sensorial, nos basaremos en la discapacidad visual y la discapacidad auditiva, aunque existen otros tipos de discapacidades relacionadas con disminución de algunos de los sentidos.

La discapacidad visual es la carencia, deficiencia o disminución de la visión. Para muchas personas la palabra ciego significa carencia total de la visión, sin embargo la discapacidad visual se puede dividir en:

- Ciegos: son aquellos sujetos que tienen sólo percepción de luz, sin proyección, o aquellos que carecen totalmente de visión. Desde el punto de vista educativo, ciego es aquel que aprende sistema Braille y no puede utilizar su visión para adquirir ningún conocimiento, aunque la percepción de la luz pueda ayudarlo para sus movimientos y orientación.

- Ciegos parciales: son aquellos sujetos que mantienen unas posibilidades visuales mayores, tales como capacidad de percepción de la luz, percepción de bultos y contornos, algunos matices de color, etc.
- Personas con baja visión: son los que mantienen un resto visual que les permite ver objetos a pocos centímetros. A estos no se les debe llamar nunca ciegos ni se les debe educar como tales, aunque tengan que aprender procedimientos “táctiles” para aumentar sus conocimientos.
- Limitados visuales: son los que precisan, debido a sus dificultades para aprender, una iluminación o una presentación de objetos y materiales más adecuadas, utilizando lentes, aumentando la iluminación, etc.

La discapacidad auditiva. La sordera en cuanto deficiencia, se refiere a la pérdida o anomalía de una función anatómica y/o fisiológica del sistema auditivo, y tiene su consecuencia inmediata en una discapacidad para oír, lo que implica un déficit en el acceso al lenguaje oral.

Partiendo de que la audición es la vía principal a través de la que se desarrolla el lenguaje y el habla, debemos tener presente que cualquier trastorno en la percepción auditiva del niño, a edades tempranas, va a afectar a su desarrollo lingüístico y comunicativo, a sus procesos cognitivos y, consecuentemente, a su posterior integración escolar, social y laboral (FIAPAS, 1990; citado por Universidad Carlos III, 20016, p.1).

3.2. Objetivos a conseguir

Ya que la sensibilización es un aspecto que se trabaja de forma transversal en la etapa escolar, mediante la puesta en marcha de esta propuesta se pretende acercar la discapacidad a la etapa de Educación Infantil ya que es la etapa en la que empiezan a formarse como personas y a comprender poco a poco el mundo que les rodea.

Por lo tanto, con estos juegos pretendemos mejorar la cohesión dentro del grupo, entender y poner en práctica la empatía y desarrollar actitudes positivas frente a la discapacidad desde edades muy tempranas.

3.3. Metodología

Para lograr dichos objetivos, la metodología se centrará en el desarrollo de actividades en el alumnado de Segundo Ciclo de Educación Infantil.

Esta guía propone una metodología activa a través del juego y la experimentación directa. Por lo tanto, se llevará a cabo una evaluación previa, la puesta en marcha de los juegos y una evaluación final mediante la participación del alumnado.

4. Propuesta de Juegos

4.1. Contexto

Respecto al contexto, estos juegos se van a llevar a cabo en el Colegio Público Juan XXIII de Huesca. Los destinatarios serán alumnos del 2º Ciclo de Educación Infantil, y están desarrollados para un total de 21 alumnos por sesión.

El lugar que este centro tiene destinado para la realización de los Recreos Cooperativos es el “Parque Padre Querbes”. Este parque se encuentra al lado del colegio, y se accede al mismo mediante una puerta situada en el patio del recreo, es decir, es de fácil acceso ya que no hay que cruzar ninguna carretera.

4.2. Introducción

El C.E.I.P Juan XXIII se encuentra situado en la Calle Fraga, siendo ésta una zona que abarca una gran diversidad multicultural, por lo cual la población estudiantil es muy diversa en cuanto a religión, costumbres, idiomas, etc. Adicionalmente, en este Centro se encuentran escolarizados varios niños/as con diversidad funcional que presentan NEE, los cuales están incluidos/as en aulas de clases ordinarias con sus grupos de referencia (niños/as de su misma edad).

Para el momento de la ejecución de este proyecto, el Centro contaba con un Plan de Atención a la Diversidad que daba respuesta al alumnado con NEE en las aulas de clase proporcionando apoyo psicopedagógico y adaptaciones curriculares que garantizaban una educación inclusiva.

Sin embargo, la atención a la diversidad que se presentaba en las aulas podría extenderse al patio del recreo, pero en este caso era inexistente, ya que se podía observar que los alumnos con NEE, pasaban gran parte del recreo aislados del resto y jugando solos o con alguna especialista. Por lo tanto, estos niños/as estaban integrados porque asistían al mismo patio que el resto de sus compañeros/as, pero no estaban incluidos

porque no participaban en las dinámicas y juegos que allí se realizaban y no tenían un juego funcional.

Por otra parte, debido a la cantidad de alumnado con la que contaba el centro, y la falta de personal para participar, aunque estaban inmersos en el Proyecto “Recreos cooperativos e Inclusivos”, solamente participaban en estos los alumnos de primaria, y en caso de que fuéramos suficientes alumnos de prácticas, también lo haría el alumnado de infantil, pero solamente los de 5 años.

4.3. Temporalización

Las actividades están pensadas para ser realizadas al final del segundo trimestre y durante el tercero en el horario del recreo (11:30 - 12:00/12:15) en el parque definido para tal fin.

Debido a que en este centro los juegos se realizan al aire libre, se han elegido estos meses pensando en el tiempo meteorológico, ya que los juegos se realizan en la calle. Por lo tanto, estas actividades abarcarían los meses de marzo, abril, mayo y junio. En dichos meses, las intervenciones se realizarían primero 1 vez por semana (viernes) durante marzo, abril y mayo debido al periodo de adaptación a dichos juegos y en junio, aumentarían a dos veces por semana (miércoles y viernes) ya que los alumnos estarían acostumbrados a realizar este tipo de juegos.

Para que queden más claro cuáles son los días que se va a realizar cada intervención, se adjunta a continuación un calendario:

MARZO


L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31


ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

 Días destinados para la realización de los Juegos

 Implementación de los Juegos

 Día Festivo

 Vacaciones Semana Santa

 Final del Curso 2018-2019

4.4. Evaluación Inicial

Respecto a la evaluación inicial, cabe destacar que mediante la realización de los juegos se pretenden alcanzar los objetivos previamente nombrados.

Además, desde el principio se va a llevar a cabo una evaluación mediante observación directa en la que se irán anotando aquellos aspectos que llamen la atención en relación a las acciones y actitudes llevadas a cabo por los niños, para que así, en la evaluación final se pueda trabajar de forma conjunta aquellos aspectos que pensemos que merece la pena destacar o trabajar en profundidad.

4.5. Juegos

Para empezar con los juegos, hay que resaltar que a continuación se van a explicar todos los que se llevarían a cabo a partir del mes de mayo, ya que el resto de juegos son los que se realizaron en el centro y hay un apartado específico para los mismos. Por lo tanto, estos juegos se realizarían a continuación de la implementación.

Juegos realizados en Mayo

Sesión nº	6
Día	17/05/2019
Nombre	El aspa
Edad	3-6 años
Objetivo	Ocupar cooperativamente el sitio de la persona que se ha levantado.
Desarrollo	<p>Los alumnos se colocarán sentados en el suelo en diferentes filas en grupos de 4, formando cada uno de los brazos de un aspa. Uno de los alumnos irá corriendo por el exterior del aspa y cuando toque al último de los miembros de una de las filas/brazos que él decida, deberá decir “ven” o “vete”.</p> <p>En el caso de decir “ven” los alumnos de esa fila deberán correr de la mano en su misma dirección hasta ocupar nuevamente su posición de sentados.</p> <p>En el caso que diga “vete” deberán correr de la mano en la dirección opuesta a la que él lleva.</p> <p>El último que llegue será el encargado de ir corriendo por el exterior del aspa en la siguiente ronda.</p>
Materiales	No se precisa material
Discapacidad trabajada	Discapacidad Intelectual

Sesión nº	7
Día	24/05/2019
Nombre	Somos estatuas
Edad	3-6 años
Objetivo	Conseguir cumplir las indicaciones cooperativamente.
Desarrollo	<p>Se divide a los alumnos en 3 grupos de 7 personas cada uno, y se les va dando las siguientes indicaciones a cada grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> – El grupo debe aguantar 10 segundos en una inmovilidad. – El grupo debe aguantar 10 segundos en una inmovilidad y cada miembro del grupo solo puede apoyar un pie. – Desde la misma inmovilidad anterior, el grupo se debe desplazar.

	<ul style="list-style-type: none"> – El grupo debe aguantar 5 segundos en una inmovilidad pero un miembro del equipo no puede tener ningún pie apoyado. – El grupo debe desplazarse en la inmovilidad anterior pero un miembro del equipo no puede apoyar ningún pie. <p>Dependiendo del alumnado, si les costase realizarlo, los profesores a cargo les ayudaríamos a realizar las inmovilidades y desplazamientos.</p>
Materiales	Colchonetas
Discapacidad trabajada	Discapacidad física

Sesión nº	8
Día	31/05/2019
Nombre	El reloj
Edad	3-6 años
Objetivo	Conseguir que el reloj de vueltas sin tocar a ningún miembro del equipo.
Desarrollo	<p>Se divide a los participantes en grupos, en este caso 7 personas por grupo.</p> <p>Todos los alumnos se colocan en círculo, y uno de los miembros del equipo se sitúa en el centro del mismo con una cuerda. La función de este alumno es la misma que la de las manecillas de un reloj, debe dar vueltas con la cuerda en la mano y desplazándola por el suelo. El resto de miembros del equipo deben de saltar cuando la cuerda pase por donde están situados.</p> <p>Pero en este juego, cada grupo contara con dos alumnos con discapacidad. Uno tendrá discapacidad visual y otro auditiva.</p> <p>Se trata de que los alumnos sean capaces de desarrollar estrategias para que estos alumnos puedan participar en igualdad de condiciones.</p> <p>En caso de que no sean capaces de crear sus propias estrategias, los profesores les daríamos algunas indicaciones, tales como: podéis dar la mano a los compañeros. Otra sería, mediante gestos y movimientos podéis explicarles cómo se juega, o sino con una demostración previa.</p>
Materiales	Una cuerda, pañuelo para tapar los ojos y cascos antiruido.
Discapacidad trabajada	Discapacidad visual y discapacidad auditiva.

Juegos realizados en Junio

Sesión n°	9
Día	5/06/2019
Nombre	Siempre Juntos
Edad	3-6 años
Objetivo	Llegar al otro lado cooperativamente realizando un movimiento por turno.
Desarrollo	<p>Se colocan los alumnos en fila, en grupos de entre 4-5 personas. Se asignará una hoja de periódico a cada alumno, y los alumnos se colocarán separados a no más de 1 metro uno de otro.</p> <p>Para desplazarse y llegar al otro lado del campo deberán colocar la hoja de periódico en el suelo y pisarla para irse desplazando. El último de la fila tratará de llegar al principio pisando sobre las hojas de periódico de sus compañeros, a la vez que lleva la suya en la mano para ir avanzando poco a poco. Además solo se puede mover un miembro del equipo en cada turno.</p> <p>En este juego se puede hacer alguna variante si se complica o si les resulta muy fácil a los alumnos como por ejemplo: la hoja de periódico se puede doblar, hacer más grande, o cambiarlos por aros.</p>
Materiales	Hojas de periódicos, aros.
Discapacidad trabajada	Discapacidad intelectual

Sesión n°	10
Día	7/06/2019
Nombre	El pirata
Edad	3-6 años
Objetivo	Trabajar con el compañero para llegar a la meta.
Desarrollo	<p>Distribuimos el espacio en dos zonas, el circuito de obstáculos y una zona libre de los mismos. Colocamos a los alumnos en parejas y les atamos el pie izquierdo de uno con el pie derecho del otro compañero. Realizamos el circuito con bancos, zigzag, subidas y bajadas, aros, etc. Después colocamos a todos los participantes en una línea y les damos las siguientes consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Llegar al otro lado del campo antes que el resto de compañeros.

	<ul style="list-style-type: none"> – Llegar al otro lado del campo sin apoyar el pie que llevan atado. – Llegar al otro lado del campo sin apoyar el pie que llevan atado pero esta vez en 1 minuto. – Realizar el circuito con la pareja. – Realizar el circuito con la pareja en un mínimo de tiempo, por ejemplo 10 minutos.
Materiales	Bancos, cuerdas, cintas.
Discapacidad trabajada	Discapacidad física.

Sesión nº	11
Día	12/06/2019
Nombre	Los rollitos
Edad	3-6 años
Objetivo	Desplazarse en equipo haciendo la croqueta para alcanzar la meta.
Desarrollo	Dividimos a los alumnos en grupos de 4-5 componentes. Se colocan todos los componentes en el suelo tumbados pegados unos a otros. Deben desplazarse girando a la vez para llegar al otro lado del campo. Si en algún momento se desplazar descoordinadamente, vuelven a empezar. Además contarán con dos componentes que no podrán ver, así que deberán de dar las consignas en alto.
Materiales	Colchones, pañuelos para tapar los ojos.
Discapacidad trabajada	Discapacidad visual.

Sesión nº	12
Día	14/06/2019
Nombre	Aros Musicales
Edad	3-6 años
Objetivo	Conseguir que nadie se quede fuera de los aros cuando la música se pare.
Desarrollo	Colocamos por todo el espacio un número de aros superior a los participantes. Contamos con un alumno que va en silla de ruedas, otro alumno con los oídos tapados y otro con los ojos tapados. Empieza a sonar la música y los alumnos

	<p>se van desplazando por todo el espacio. Cuando la música para, todos los alumnos deben estar dentro de un aro. El profesor, cada vez que la música pare, irá quitando el número de aros que vea conveniente.</p> <p>Se trata de que cada vez haya menor número de aros y tengan que caber todos en uno, sin dejar a nadie fuera.</p> <p>Además, deben de estar pendientes de los alumnos que tienen alguna de las nee nombradas, porque no pueden jugar sin supervisión.</p>
Materiales	Silla de ruedas, pañuelo para tapar los ojos, cascos antiruido, aros y música.
Discapacidad trabajada	Discapacidad física, discapacidad visual y discapacidad auditiva.

Sesión n°	13
Día	19/06/2019
Nombre	Arriba y abajo
Edad	3-6 años
Objetivo	Deben ser capaces de levantarse y sentarse sin soltar las manos.
Desarrollo	<p>Se colocan todos los alumnos de las manos en círculo, y en este caso contamos con un alumno con discapacidad física.</p> <p>Para realizar este juego, todos los alumnos deben de ser capaces de sentarse y levantarse de mínimo de 3 veces sin soltarse las manos.</p> <p>Además, deben de pensar cómo pueden incluir al alumno con discapacidad física en el juego.</p> <p>Si no supieran qué hacer, podemos darles algunas pautas como: puede realizar la misma acción solamente con los brazos, levantándolos y bajándolos, o puede dar las consignas él: ahora nos levantamos, a la de 3 nos sentamos, etc.</p>
Materiales	Silla de ruedas
Discapacidad trabajada	Discapacidad física

4.6. Evaluación Final

Respecto a la evaluación final, se va a realizar después de cada actividad pero siempre siguiendo el mismo procedimiento, es decir, a nivel grupal con todos los alumnos

implicados en dichas actividades. Para ello, los sentaremos a todos en el mismo sitio pero dividiéndolos en grupos de 7 alumnos, creando un total de 3 grupos, y les daremos una tarjeta a cada uno con 3 gomets de color rojo, verde y azul. Este procedimiento será explicado en profundidad en el apartado de Implementación.

5. Implementación de 5 Sesiones

5.1. Introducción

Para empezar con los juegos, hay que resaltar que a continuación se van a explicar solamente los juegos llevados a cabo en el centro.

Por otro lado, solamente se realizaron 5 sesiones porque además de contar con las vacaciones de Semana Santa de por medio, el centro estaba realizando las Jornadas de Aragón y su Proyecto de centro, con lo cual, no disponían de más días para llevar a cabo la realización de los mismos.

5.2. Temporalización

La implementación del “Programa de Sensibilización de la Discapacidad Mediante los Recreos Cooperativos” se llevó a cabo durante el mes de marzo, abril y mayo de 2019 en el Centro de Educación Infantil y Primaria Juan XXIII de Huesca.

Las actividades fueron realizadas al final del segundo trimestre y durante el tercero en el horario del recreo (11:00 - 11:30/11:45) en el parque definido para tal fin.

Debido a que en este centro los juegos se realizan al aire libre, se han elegido estos meses pensando cuando podría hacer mejor tiempo, ya que los juegos se realizan en la calle. Por lo tanto, estas actividades abarcarían los meses de marzo, abril, mayo y junio.

Las intervenciones llevadas a cabo en el centro, se realizaron solamente 1 vez por semana (viernes) durante marzo, abril y mayo debido al periodo de adaptación a dichos juegos. Pero como se indica en el programa general, abarcaría también el mes de junio, y aumentarían a dos veces por semana (miércoles y viernes) ya que los alumnos estarían acostumbrados a realizar este tipo de juegos.

A continuación se muestra los días en los que se llevaron a cabo los juegos.

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



Implementación de los Juegos



Día Festivo



Vacaciones Semana Santa

5.3. Juegos Implementados

Antes de empezar a desarrollar los juegos, hay que señalar que eran 21 niños de 3 clases diferentes, es decir, eran 3 grupos de 7 alumnos, y cada uno perteneciente a una de las clases de 5 años, al grupo A, B y C.

Por lo tanto, estas cinco primeras sesiones llevadas a cabo siempre empezaban con un juego de presentación o introductorio de poca duración y a continuación de este un juego cooperativo e inclusivo trabajando mediante este la discapacidad.

Además hay que destacar que las actividades están pensadas para trabajarlas no solamente con alumnado de entre 5 y 6 años, sino para toda la etapa de educación infantil,

y dependiendo del grado de dificultad, en todos los casos se podría realizar una adaptación de los mismos.

Presentación

Para comenzar, los juegos los presentamos mediante una dinámica diferente, es decir, les introducimos a los niños el tema diciéndoles que íbamos a realizar unos juegos que nunca habían hecho, pero tenían que adivinar el por qué eran diferentes cuando los estuvieran llevando a cabo.

Mediante esta pequeña introducción, conseguimos captar su atención y crear incertidumbre, por lo tanto realizaron los juegos más motivados.

Juegos realizados en Marzo

Sesión nº	1
Día	29/03/2019
Nombre	La Pelota Positiva
Edad	3-6 años
Objetivo	Conocer al resto de compañeros para sentirse más cómodo dentro del grupo.
Desarrollo	Los alumnos se colocaron en círculo, el alumno que empezaba tenía la pelota en la mano y tenía que decir su nombre y una cualidad o algo que le gustase de sí mismo. Este alumno le pasaba la pelota a otro que debía hacer lo mismo. Se realizó el mismo proceso hasta que todos los componentes del grupo se habían presentado.
Materiales	Una pelota

Sesión nº	1
Día	29/03/2019
Nombre	El perro y el gato
Edad	3-6 años
Objetivo	Aumentar la confianza en sí mismos. Desarrollar la destreza física y auditiva.

Desarrollo	<p>Los alumnos se sentaron en círculo en el suelo con las piernas abiertas pero pegando los pies unos a otros para cerrar el mismo.</p> <p>Se eligió a dos alumnos, uno fue el perro, y el otro el gato. Ambos llevaban los ojos tapados y solamente se podían desplazar a cuatro patas y comunicarse por los sonidos que hacen ambos animales (miau; guau).</p> <p>El perro tenía la misión de encontrar al gato, y para ello el perro tenía que ir ladrando todo el rato, y el gato tenía que desplazarse para evitar ser atrapado.</p> <p>El resto de compañeros podía ayudar al gato a escapar dándole indicaciones.</p> <p>En el caso de que se fuesen a chocar los participantes, el resto de compañeros tenía la misión de indicárselo diciendo la palabra: STOP.</p> <p>Cada vez que el gato era pillado por el perro, se cambiaban los roles con otros alumnos.</p>
Materiales	Pañuelos para vendar los ojos
Discapacidad trabajada	Discapacidad intelectual

Juegos realizados en Abril

Sesión nº	2
Día	5/04/2019
Nombre	Imítame si puedes
Edad	3-6 años
Objetivo	Ser capaz de memorizar y repetir cada gesto.
Desarrollo	<p>Se colocaron todos los alumnos en círculo, el primero que empezó tenía que decir su nombre y asociarlo a un gesto o movimiento corporal. El siguiente debía acordarse del nombre y gesto del anterior y repetirlo, después tenía que decir su nombre y añadir otro gesto o movimiento, así cada alumno hasta completar la vuelta.</p> <p>Al ser muchos alumnos, fuimos recordando entre todos cada gesto para ayudar al alumno que tenía que acordarse de muchos.</p>
Materiales	No se precisa material.

Sesión n°	2
Día	5/04/2019
Nombre	La piña
Edad	3-6 años
Objetivo	Conseguir llegar cooperativamente al otro lado del campo.
Desarrollo	<p>Para llevar a cabo este juego, dividimos a los alumnos en 3 grupos de 7 personas cada uno, en cada grupo había un alumno con los ojos vendados, otro con cascos que no le permitían escuchar y otro con los pies atados, lo que le dificultaba el poder caminar bien.</p> <p>Se reunía a todos los componentes del grupo en un lado del campo, y en el otro lado del mismo había un cono señalizando la “meta”. En este momento se le entregaba a cada alumno un envase de yogur vacío y se les indicaba que tenían que colocárselo en la cabeza y conseguir llegar al otro lado del campo sin sujetarlo con las manos.</p> <p>En el caso de que se les cayera el envase al suelo, esta persona ya no podía moverse y otro compañero debía cogerlo y colocarlo en la cabeza del propietario sin que a este se le cayese el suyo de la cabeza. Por lo tanto, nadie podía dejar a ningún compañero solo porque si no el equipo no podía llegar a la meta antes que los contrincantes.</p>
Materiales	Cascos antiruido, pañuelos para tapar los ojos, cuerda para atar y envases de yogur vacíos.
Discapacidad trabajada	Discapacidad visual, discapacidad auditiva y discapacidad física.

Sesión n°	3
Día	12/04/2019
Nombre	Los mimos
Edad	3-6 años
Objetivo	Adivinar qué representa cada compañero.
Desarrollo	Se colocaron todos los alumnos en un círculo grande, el primero empezó diciendo su nombre y realizando mediante mímica una acción, por ejemplo un deporte que le gustase. El resto de compañeros debían adivinarlo, y el primero que lo adivinaba realizaba el mismo procedimiento que el anterior pero

	cambiando el movimiento, el juego acabó cuando todos los alumnos se habían presentado y realizado su movimiento.
Materiales	No se precisa material

Sesión n°	3
Día	12/04/2019
Nombre	Circuito a ciegas
Edad	3-6 años
Objetivo	Fomentar el compañerismo. Aumentar la confianza hacia los compañeros.
Desarrollo	<p>Este juego se realizó por parejas, en cada pareja había dos roles, el ciego, que llevaba un pañuelo que le tapaba los ojos, y el lazarillo, es decir, el guía.</p> <p>Todas las parejas se colocaban en un extremo del campo y debían llegar al otro lado superando una serie de obstáculos. Para ello, el lazarillo era el encargado de guiar al ciego para superar el circuito de obstáculos.</p> <p>El circuito contaba con:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Unos aros que había que pasar saltando. – Una cuerda que había que pasar por encima haciendo equilibrio. – Un zigzag que había que esquivar. – Un banco que había que pasar por encima. <p>Por lo tanto, el lazarillo le iba dando instrucciones al ciego para que pudiera ir pasando el circuito.</p> <p>En el momento que llegaban a la meta, los alumnos podían cambiarse los roles.</p>
Materiales	Pañuelos para tapar los ojos, aros, cuerdas, conos, bancos.
Discapacidad trabajada	Discapacidad visual

Sesión n°	4
Día	26/04/2019
Nombre	Cambio de identidades
Edad	3-6 años
Objetivo	Saber escuchar al resto de compañeros.

Desarrollo	<p>Colocamos a los alumnos en parejas y les indicamos que iban unidos al compañero de al lado, tanto que se habían cambiado las identidades y que ahora eran la otra persona.</p> <p>Les dijimos que en 3 minutos tenían que decirle al otro compañero su nombre, algo que les gustase comer, hacer o una cualidad, y el otro compañero tenía que hacer lo mismo. Después, colocamos a los alumnos en círculo y tenían que presentarse como si fueran su pareja, es decir, diciendo los datos que le había dado el otro compañero de sí mismo.</p> <p>Este juego se llevó a cabo mezclando a los alumnos de las clases para así conocerse más entre ellos.</p>
Materiales	No se precisa material

Sesión nº	4
Día	26/04/2019
Nombre	Esculturas
Edad	3-6 años
Objetivo	<p>Realizar las figuras cooperativamente.</p> <p>Adivinar qué representa cada grupo.</p>
Desarrollo	<p>Se dividió a los alumnos en 3 grupos de 7 personas cada uno, y a cada grupo le indicamos que representase una figura cooperativamente, pero, en cada grupo había algún alumno con nee. En un grupo, un componente iba en silla de ruedas, en otro, con un pañuelo tapándole los ojos y en otro con cascos antiruido.</p> <ul style="list-style-type: none"> – El grupo 1 tenía al alumno con silla de ruedas y tenía que representar un reloj. – El grupo 2 tenía al alumno ciego y tenía que representar una manzana. – El grupo 3 tenía al alumno sordo y tenía que representar un elefante. <p>Para el desarrollo de este juego hay que destacar que no disponíamos de una silla de ruedas, por lo tanto, simulamos la situación con una silla normal.</p>
Materiales	Pañuelo para tapar los ojos, silla de ruedas, cascos antiruido.
Discapacidad trabajada	Discapacidad Física, discapacidad auditiva y discapacidad visual.

Juegos realizados en Mayo

Sesión nº	5
Día	10/05/2019
Nombre	El ovillo
Edad	3-6 años
Objetivo	Crear una red cooperativamente.
Desarrollo	<p>Todos los participantes debían colocarse en círculo. Como este juego es un poco complicado, se realizó en un círculo pero sentados en el suelo.</p> <p>Uno de los alumnos cogió el extremo de lana del ovillo y, sin soltarlo, se lo lanzó con la otra mano el ovillo a un compañero, a la vez que decía algo positivo que le gustase o valorase de la persona a quien se lo lanzaba. El que recibía el ovillo, agarraba el hilo y, también sin soltarlo, lanzaba de nuevo el ovillo a otro compañero, diciendo algo que valorase o le gustase de él. Y así sucesivamente hasta que todos los participantes agarraban un trozo de hilo, mientras se iba formando una figura a modo de telaraña o estrella.</p> <p>Para terminar, el último participante en recibir el ovillo lo lanzaba al primero, ya que de esta manera cerrábamos el círculo y todos los compañeros habían dicho algo positivo de alguien y, a la vez, alguien había dicho algo positivo de ellos mismos.</p>
Materiales	Un ovillo de lana.

Sesión nº	5
Día	10/05/2019
Nombre	El paso de cebra
Edad	3-6 años
Objetivo	Conseguir que los alumnos se ayuden de forma espontánea.
Desarrollo	<p>Para llevar a cabo este juego, colocamos dos zonas en el campo, zona A y zona B, y a los alumnos en grupos de 4-5 personas, es decir, salieron un total de 5 grupos.</p> <p>El objetivo del juego era pasar al otro lado del campo sin problema de forma grupal, es decir, llegando todo el equipo a la vez al otro lado. Pero cada vez se iban complicando más las situaciones.</p>

	<p>1. Un grupo se cruzaba con el otro como quería.</p> <p>2. Se cruzaban otros dos grupos, pero en cada uno contaban con una persona que no podía andar bien.</p> <p>3. Se cruzaban otros dos grupos, pero en cada uno contaban con dos personas que no veían.</p> <p>4. Se cruzaban otros dos grupos, pero en cada uno contaban con dos personas que no veían, además en esta ocasión, no podían ayudar a los compañeros dándoles la mano, debían usar otra estrategia.</p> <p>5. Se cruzaban otros dos grupos, pero en cada uno contaban con una persona que no veía y otra que no podía andar bien.</p> <p>Este juego se fue realizando bajo este mismo procedimiento pero cambiando los roles entre los alumnos.</p> <p>Hay que señalar que les indicamos que si en algún momento se iban a chocar y lo veíamos las profesoras y ellos no, gritaríamos la palabra STOP y el juego se pararía para evitar posibles choques.</p>
Materiales	Pañuelos para tapar los ojos, cuerdas, conos.
Discapacidad trabajada	Discapacidad física y discapacidad visual.

5.4. Evaluación Final

La evaluación que se realizó tras llevar a cabo los juegos fue grupal, y para ello dividimos a los alumnos en 3 grupos de 7 componentes cada uno. Como instrumento de evaluación se emplearon tarjetas en las que aparecían dos casillas: una primera dedicada al nombre del juego, y una segunda con la que se valoraba la cooperación de los alumnos durante el desarrollo del juego.

Dicha valoración de la cooperación se realizó en base a tres niveles, empleando “gomets” de distintos colores para cada nivel: los alumnos colocaban un gomet verde si consideraban que ellos habían ayudado a sus compañeros y habían cooperado durante todo el juego; un gomet azul si creían que lo habían hecho bien pero podrían haber mejorado y cooperado más; y por último, un gomet rojo si no habían ayudado nada a sus compañeros y no se habían mostrado cooperativos durante el juego.

Hay que resaltar que en todas las actividades colocaron un gomet verde ya que fueron capaces de ayudarse unos a otro sin problema.

A parte de realizar esta evaluación, añadimos otra en la que no empleamos ningún instrumento de evaluación, sino que fuimos realizándoles preguntas de las que surgieron otras espontáneamente.

Algunas de las preguntas fueron: “¿Sabéis que es la discapacidad?” En este momento, una de las alumnas levantó la mano y explicó a sus compañeros que su abuela no podía andar bien y le ayudaba una silla, y que eso era una discapacidad. A raíz de esta vivencia, lanzamos otra pregunta: “cuando vieseis a un compañero que tiene una discapacidad y que necesitase ayuda ¿qué haríais?” En este momento, contestaron: “Ayudarlo como en los juegos, porque para eso están los amigos”.

Por último, les lanzamos la siguiente pregunta, “cuando estabais realizando los juegos y os tocaba llevar los ojos tapados, los oídos o incluso estar en la silla, ¿cómo os habéis sentido cuando os han ayudado?” Aquí nos contestaron que muy bien porque recibían la ayuda de los compañeros, y que por ese motivo siempre que algún compañero se encontrase en una situación así, le ayudarían para que no se sintiera mal, y “pudiera jugar con todos como los demás”.

6. Conclusiones

A través de esta propuesta se ha ofrecido al alumnado de Educación Infantil, un acercamiento y punto de vista distinto de las personas con necesidades educativas específicas mediante el uso de juegos cooperativos e inclusivos.

Partiendo de las observaciones llevadas a cabo durante y después de la realización de los juegos, quedan superadas todas las expectativas previamente planteadas.

Lo primero que hay que destacar es el problema con el que nos enfrentamos en todos los patios del recreo, el conflicto.

Los problemas, las tensiones de la sociedad y los conflictos que cada vez se dan más en las aulas, pasillos y patios de las escuelas han provocado que sean muchas las voces de alarma que piden a las instituciones educativas que atiendan a la resolución de estos conflictos sociales, resultado de una crisis de valores. (Fraile 2008, p. 12)

Estos problemas se dan porque casi todos los juegos son competitivos y fomentan el individualismo y no la cohesión de grupo, por ello, utilizar juegos cooperativos e inclusivos es la mejor solución para lograr una resolución pacífica de dichos conflictos.

Según Cilla, R. O., & Omeñaca (2007, p.47), los juegos cooperativos *“son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”*.

Otra variable interesante al considerar los juegos cooperativos es la metodología a utilizar para llevar a cabo una implementación de los mismos. Para ello, la metodología más acorde a utilizar es el aprendizaje cooperativo; puesto que las investigaciones sobre éste han confirmado efectos positivos en el rendimiento académico y en la socialización (Johnson et al; 1981; PeKlaj y Vodopivec, 1999; Sharan, 1980; Slavin, 1983). Tales, como: comprensión del otro, conductas de ayudar y compartir, justicia distributiva, atracción interpersonal, actitudes interraciales, respeto mutuo, preocupación entre iguales y cooperación (Battistich et al; 1991; Dyson, 2001; Jordan y Le Metaís, 1997; Sharan, 1980; Slavin 1983).

Como resaltan Fernández-Río y González, (1998, p.12), este tipo de juegos son beneficiosos para los estudiantes ya que buscan la colaboración de todos para ganar, cumpliéndose todos los objetivos del grupo clase, así como promover y mantener una interacción social positiva.

Por otro lado, el concepto de inclusión trata de abordar las diferentes situaciones que llevan a la exclusión social y educativa de muchos alumnos. Esto significa que las escuelas deben estar preparadas para acoger y educar a todos los alumnos y no solamente a los considerados como educables (Arnaiz, 2003, p.4).

Por consiguiente, la inclusión es un proceso de adaptación en constante evolución y en fase de evolucionar en toda su plenitud. Para Sapon-Shevin (1990) (citado por Lozano, 2007, p.96) “el cambio implica un proceso, que según esta autora habría que empezar por: (...) establecer la filosofía de la inclusión como respuesta a la diversidad de los alumnos; considerar a todo el personal de la escuela como un conjunto; hacer de la escuela una comunidad; (...) reflexionar sobre un currículum abierto; enfatizar más la colaboración que la competición”.

Por lo tanto, tras llevar a cabo estos juegos, se consiguió una notable disminución de los conflictos, y no solamente en el recreo, sino también en las aulas, en las que varios alumnos que antes preferían trabajar de forma individual, cambiaron su actitud y vieron los trabajos en equipo como una oportunidad para hacer amigos.

Pero, fuimos más allá, unimos estos juegos con la discapacidad, con el fin de fomentar aún más la cooperación e inclusión, por lo que los alumnos se dieron cuenta que al adoptar los roles de niños con diferentes nee en los juegos, no podrían ganar sino era mediante la ayuda de todos, es decir, además de ver la importancia de trabajar cooperativamente, entendieron a qué hacía referencia la inclusión, por lo que supieron lo que era ponerse en el lugar de otra persona, por ello, se les enseñó el valor con el que van a trabajar toda su vida, la empatía.

Este concepto contribuye a la mejora de las habilidades y más concretamente al comportamiento prosocial (Garaigordobil y García, 2006, p.12). Además, varios estudios afirman que la empatía se asocia con una conducta más cooperativa (Gorostagia, Balluerka y Soroa, 2014, p.12).

Por ello, mediante el uso de estos juegos, las situaciones de aislamiento en los recreos fueron desapareciendo y cada vez se veían más situaciones en las que los alumnos jugaban en grupos. Por ejemplo, uno de los casos que nos llamó especialmente la atención fue el de un alumno con discapacidad física e intelectual, que casi todos los recreos jugaba solo en una colchoneta. Con el paso de los días, varios alumnos se fueron acercando a él, le llevaban cubos, palas, intentaban jugar con él, o simplemente se ponían a jugar donde él se encontraba.

En definitiva, pudimos comprobar que una de las intenciones de este programa, dar visibilidad al alumnado que posee nee, se consiguió mediante las actitudes mostradas en los recreos por los alumnos. Por lo tanto, estos alumnos pasaron de ver a las personas con discapacidad como algo diferente y aislado de ellos, a verlo como personas con capacidades diferentes que en algunas ocasiones precisan de su ayuda para llevar a cabo las mismas acciones que el resto de compañeros.

Por último, el entusiasmo mostrado por los alumnos tras ir realizando los juegos fue tal que cada vez que nos los encontrábamos por los pasillos del centro, nos preguntaban emocionados que si ese día tocaba ir al parque. Por lo que las ganas de los

alumnos de jugar con estas dinámicas diferentes fueron aumentando con el paso de los días.

7. Referencias bibliográficas

Arnaiz, P. (2003). *Educación Inclusiva: una escuela para todos*. España: Ed. Aljibe

ATREMOS (2007). *¿Qué es la discapacidad motora?* Consultado el día 16 de abril de 2019. Recuperado de <https://www.atremo.org/que-es-la-discapacidad-motora/>

Barrett, T. M. (2006). Effects of cooperative learning on the performance of sixth-grade physical education students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 24, 84-102.

Battistich, V., Watson, M., Solomon, D., Schaps, E., & Solomon, J. (1991). *The child development project: A comprehensive program for the development of prosocial character*. Hillsdale, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

CADIS, (2012). *Los viajes de Pepa: Unidad didáctica de sensibilización hacia la discapacidad para alumnos/as de segundo ciclo de Educación Primaria*. Huesca: Ediciones CADIS HUESCA.

Casey, A., Dyson, B., y Campbell, A. (2009). Action research in physical education: Focusing beyond myself through cooperative learning. *Educational Action Research*, 17(3), 407-423.

CIF, (2016) *La Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud*. Consultado el 16 de mayo de 2019. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>

Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Cohén, E. (1994). Restructuring the classroom: Conditions for productive small groups. *Review of Educational Research*, 64, 1-35.

Discapacidad y salud. Consultado el 28 de mayo de 2019. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>

Dyson, A. (2001). Dilemas, contradicciones y variedades en la inclusión. In *Apoyos, autodeterminación y calidad de vida: actas de las IV Jornadas de Investigación sobre personas con discapacidad [Salamanca, 15-17 de mayo de 2001] (pp. 145-160)*. Amarú.

Dyson, B. (2001). Cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20, 264-281.

Dyson, B. (2002). The implementation of cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22, 69-85.

Fernández-Río, J y González, C (1998). Aproximación teórico-práctica a la cooperación como metodología en el aula de educación física. La importancia de su inclusión en el curriculum de los estudios de educación física de la diplomatura de magisterio. Ponencia presentada en *XVI Congreso Nacional de Educación Física, Facultades de Educación y Escuelas de Magisterio*. Badajoz 1998.

Fernández-Río, J. (2003). *El aprendizaje cooperativo en el aula de educación física. Análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje*. Valladolid: La Peonza.

Fraile, A. (2008). Los conflictos en las clases de educación física y algunas estrategias para su resolución. En A. Fraile (coord.), V.M, López., J. Ruiz., C. Velázquez. *La resolución de los conflictos en y a través de la -educación física*. (pp.7-64). Barcelona: Graó.

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J.M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la situación de los escolares*. Madrid: CIDE.

Garaigordobil, M., y García, P. (2006). Empatía en niños de 10 a 12 años. *Psicothema*, 18(2), 180-186.

Garaigordobil, M. (2007). *Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO*. (Conferencia de Clausura). Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: «Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar. Castellón. Universitat Jaume

Gorostiaga, A., Balluerka, N. y Soroa, G. (2014). Evaluación de la empatía en el ámbito educativo y su relación con la inteligencia emocional. *Revista de Educación*, 364, 12-38.

Hegarty, S. (1994) *Educación de niños y jóvenes con discapacidad: Principios y práctica*. Recuperado de http://www.unesco.org/education/pdf/281_65_s.pdf

Igualdad de Oportunidades. Consultado el día 14 de Junio de 2019. Recuperado de <https://definicion.mx/equidad-social/>

Jarret, O. (2002). *El recreo en la escuela primaria: ¿Qué indica la investigación?* (*Recess in Elementary School: What Does the Research Say?*). Champaign, IL: Eric Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. De la base de datos Eric Digests (ED467567). Recuperado de <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED467567.pdfh>

Johnson, D. & Johnson, R. (1981). *Learning together and alone. Cooperative, competitive and individualistic learning*. Needham Heights, Allyn and Bacon.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., y Holubec, E. J. (1984). *Circles of learning. Cooperation in the classroom and school*. Alexandria, V.A.: Association for Supervision and Curriculum Development.

Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive and individualistic learning*. Massachusetts: Allyn & Bacon.

Jordan, D. W., & Métais, J. L. (1997). Social skilling through cooperative learning. *Educational Research*, 39(1), 3-21.

Lozano, J. (2007). *Educación en la diversidad*. Barcelona: Ed. Davinci.

NICHCY, (2010). Hoja informativa sobre Discapacidades. *Discapacidades Intelectuales*. Estados Unidos: FHI 360

Ovejero Bernal, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: PPU.

Peklaj, C., & Vodopivec, B. (1999). Effects of cooperative versus individualistic learning on cognitive, affective, metacognitive and social processes in students. *European Journal of Psychology of Education*, 14(3), 359-373.

Pérez, L. y Collazos, T. (2007). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas. Sedes Pablo Sexto en el municipio de Dosquebradas*. Universidad tecnológica de Pereira. Colombia. Fuente: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/761/1/371621P438lp.pdf>

Pérez, M.C (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *La revista de Pedagogía Magna*, 11, 347-353.

Pica, R. (s. f.). *7 Reasons why Kids Need Recess (7 razones del porqué los niños necesitan el recreo)*. Recuperado de http://www.selfgrowth.com/articles/7_Reasons_Why_Kids_Need_Recess.html

Pujolàs Maset, P. (2008). *El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.

Pujolàs, P. (2010). *Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje en el aula*. Barcelona: Editorial Eumo.

Pujolàs, P. (2012). Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo. *Educatio Siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 30, 89-112.

Pujolàs, P. (2013). *El aprendizaje cooperativo. 9 ideas clave*. Barcelona: Graó

Sharan, S. (1980). Cooperative learning in small groups: Recent methods and effects on achievement, attitudes, and ethnic relations. *Review of educational research*, 50(2), 241-271.

Slavin, R. E. (1983). When does cooperative learning increase student achievement?. *Psychological bulletin*, 94 (3), 429.

UNICEF. (2013). *Estado mundial de la infancia: Niñas y niños con discapacidad*. EEUU, Nueva York: UNICEF.

Universidad Carlos III (2016). *Vivir con una discapacidad sensorial*. Consultado el 10 de mayo de 2019. Recuperado de <http://www.cesya.es/difusion/pautas/vivir>

Universidad de Valencia (2014). *La educación inclusiva en España: evolución legislativa, logros obtenidos y perspectivas de futuro*. Consultado el 30 de Mayo de 2018. Recuperado de <https://www.universidadviu.es/la-educacion-inclusiva-en-espana-evolucion-legislativa-logros-obtenidos-y-perspectivas-de-futuro/>

Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México: Subsecretaría de Educación Básica y Normal.

Vivir con una discapacidad visual. Consultado el día 18 de abril de 2019. Recuperado de <http://www.cesya.es/difusion/pautas/vivir>